
FAVORITE DEAR
純白の預言者
InterChannel
PlayStation

聖なるかな 純白の翼を持つ者よ
聖なるかな 祝福された三人の子らよ
どうか黒き翼を滅ぼしたまえ

黒い羽ばたき 白刃の輝き
凍てついた大地は 激しい戦に悲鳴を上げる

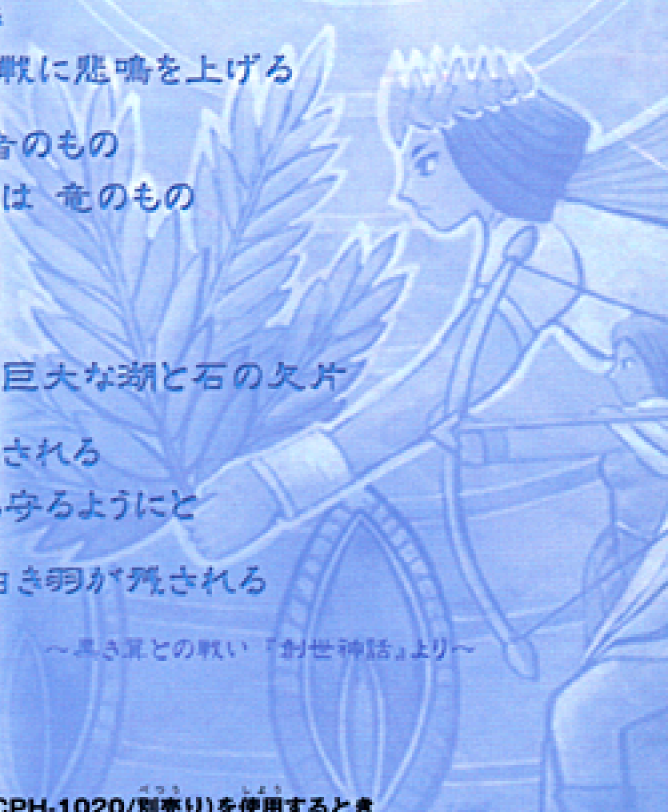
額に輝く黄金の証は 勇者のもの
朱く燃える眼（まなこ）と血は 竜のもの
深紅の月の下 戦は続く

そして静寂が世界を包む
戦の末に生まれたものは 巨大な湖と石の欠片

輝く欠片は勇者の手に渡される
永劫の時の中 いつまでも守るようにと

安らぎが訪れた大地に 白き羽が残される

～黒き翼との戦い『創世神話』より～



ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード（SCPH-1020/別売り）を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻（オン/スタンバイ）/RESETボタンが緑色の状態（オンの状態）で差し、⏻（オン/スタンバイ）/RESETランプを赤色の状態（スタンバイ状態）にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation2"専用マルチタップ（SCPH-10090）やマルチタップ（SCPH-1070）を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 2~13ブロック

SLPS 02754 (NIPS4008)

FAVORITE DEAR 純白の預言者



もくじ

操作方法

コントローラ

このゲームではコントローラ1のみを使用します。

コントローラ

L1・R1ボタン
ラウンドの進行時間を早めます。

方向キー
コマンドの選択やカーソル の移動に使います。



△ボタン
全体マップを表示します。

○ボタン
コマンドの決定・台詞を送るときに使います。

×ボタン
コマンドのキャンセルや1つ前の画面に戻ります。マップ上でメインメニューを表示します。

□ボタン
羽カーソル位置の地形情報を表示します。

STARTボタン
タイトル画面で押すとゲームを始めることができます。
マップ上でメインメニューを表示します。



アナログコントローラ

※アナログコントローラを使用される場合も、操作方法は変わりません。

※LEDをOFF（消灯）の状態にして使用して下さい。

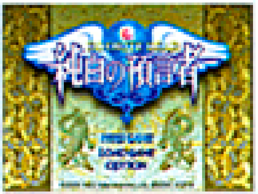
ゲームの始め方

オープニング

ディスクを"プレイステーション"本体に正しくセットし、電源をONにします。
オープニングデモ終了後、「**PUSH START BUTTON**」が表示されたタイトル画面になります。
タイトル画面で**START**ボタンを押すと「**NEW GAME**」「**LOAD GAME**」「**OPTION**」のメニューが表示されます。**方向キー**でメニューを選択して◎ボタンで決定してください。
※オープニングデモ表示中に**START**ボタンか◎ボタンを押すと、タイトル画面に切り替えることができます。



NEW GAME



ゲームを物語の最初からはじめます。
「NEW GAME」を選ぶと、プレイヤー設定画面に進みます。

※セーブデータの読み込みについて
プレイヤー設定を終了するとを「前作「FAVORITE DEAR」のデータを読み込みますか？」と表示されます。
ここで「はい」を選択すると、前作「FAVORITE DEAR」の**クリアデータ**がある場合、そのデータを読み込むことができます。
前作「FAVORITE DEAR」の**クリアデータ**が入ったメモリーカードをメモリーカード差込口1または2に差し込んでから◎ボタンを押して、ゲームをスタートさせてください。
読み込みをした後はメモリーカードを交換しても大丈夫です。

※前作のデータによって、イベントやストーリー自体が変化することはありません。

LOAD GAME



セーブで記録したデータの続きからゲームを始めます。
※詳しくはP.20を参照

OPTION ゲーム中の環境設定を行います。

■**VOICE**
ゲーム中のボイスのON／OFFを選びます。

■**SOUND**
ゲーム中のサウンドのステレオかモノラルかを選びます。
また、ゲーム中のBGMを全て聞くことができます。

■**VOLUME**
VOICE／BGMのボリュームを設定します。

■**OMAKE**
ゲームクリア後、ゲーム中に見たCGを見ることができます。

プレイヤー設定入力

タイトル画面で「NEW GAME」を選んだ場合、まずはじめに天使(プレイヤー)の情報を入力します。
プレイヤー設定画面で名前、性別、誕生日を入力してください。



名前の入力

プレイヤーの名前を入力します。
画面では最初に名前にデフォルト名「ラビエル」が表示されています。
×ボタンを押すと一番最後の文字が消えます。方向キーで選んだ文字にカーソルを合わせて○ボタンを押すと文字が入力できます。
はじめはカタカナですが、それ以外の文字を入力したい場合は L R ボタンで【英数】【ひらがな】【カタカナ】を切り替えて下さい。
【END】を選ぶと入力した名前を登録することができます。

性別入力

次にあなたの性別を選んで下さい。
性別によりゲーム中のキャラクターの接し方が変わります。

誕生日入力

最後にあなたの誕生日を選んで下さい。

終了

設定の入力を終了します。何も設定しないまま終了を選ぶと、デフォルト(名前:ラビエル 性別:男性 誕生日:1月1日)で自動設定されます。

天使の性格判断(パートナー妖精の決定)

プレイヤー情報を決定した後、4つの質問が表示されます。ここで表示される質問について、順番にあなたが相応しいと思う回答を選んでください。全ての質問に答えるとゲームが開始されます。その答えの結果によって天使のパートナーとなる妖精が1人決定されます。さらに、各勇者との初期信頼度と初期正義感が決定されます。パートナーとなった妖精は、ゲーム中、常にプレイヤーの補佐を勤めてくれます。

ゲームの遊び方

プロローグ



プレイヤー情報を決定した後、プロローグ場面で大天使ラファエルから、このゲームの目的を説明されます。
プレイヤーは、「天使は地上界で直接力を行使してはいけない」という天界の掟のためゲームの舞台である地上界アルカヤでは直接力を使うことはできません。
そのために、まずはプレイヤーに協力して地上界で行動してくれる「勇者候補」を妖精を使って探し出し、彼らの協力を得てから、指示を与えて世界の混乱の原因を彼らとともに探っていきましょう。ただし、このゲームには時間に制限があり、ゲーム中の時間で「3年間以内」に混乱の原因を突きとめて、それを解決しなければなりません。
なお、ゲーム中は一部を除いて常にリアルタイムで時間が過ぎていきます。何も行動を起こさなくても時間だけは過ぎていきますので、うっかりすると、何もできないままゲームオーバーになることもあるので気を付けましょう。
また、世界の混乱度が高くなりすぎると、タイムリミットに関係なく、ゲームオーバーになってしまいます。

ゲームの流れ

地上界

メインメニューで行動選択 (→P7)

妖精メニューで
妖精に探索を指示
▼
勇者候補の発見

スカウト (→P11)
勇者をスカウト
(断られる場合有り)

勇　者 (→P11)

訪問 (→P12) 会話・任務・ITEM

勇者に同行 (→P12)
エンカウント戦闘
イベント発生 (同行イベント・戦闘)

妖　精 (→P10)

探索　**同行**

妖精報告 (→P18)
勇者候補・事件の発見　同行中の勇者について報告

天界

天界へ (→P16)
APの補給、アイテム(装備・消費アイテム)の入手、妖精の雇用、情報収集、他
データのセーブ、ロード

基本画面の説明

地上界アルカヤの地図上がこのゲームの基本画面となります。
この画面から、ゲーム中に必要な行動コマンドや各キャラクターのステータス確認等を行います。

基本マップ画面

アルカヤでのプレイヤーの視点を表示（全体の1/36）。

■APゲージ
プレイヤーの現在のAPを表示

■日付け（○年目○月○日）
天界の時間でアルカヤの日付を表示

■勇者ステータス
同行中の勇者の名前・ステータス・状態を表示



■円盤時計
勇者のいる場所の時を表しています。



■砂時計
天使の待機時に表示される天界の時間です。砂の色が1日の時間帯を表しています。時間の経過と共に砂が落ち、1日が過ぎると砂が落ちきって砂時計が回転します。



■事件アイコン（探索）
妖精が探索で発見してきた事件。通常は緑のアイコンですが、特にその事件を解決するのに適した勇者がいる場合は、その勇者のテーマカラーで表示されます。※各勇者のテーマカラーはP26参照



■事件アイコン（未発見）
妖精の探索で発見されず、自然発生した事件。



※事件は発生する時間帯がそれぞれ決まっています。発生する時はアイコンが明るく表示され、発生しないときは暗く表示されます。

△ボタン





全体マップ画面（国境・混乱度）

△ボタンを押すと表示される「アルカヤ」全土の地図。
「混乱度」と「国境」の2種類があり、方向キーで選択して下さい。

混乱度　アルカヤの混乱度を地方ごとに色分けで表示します。
また、混乱度の表示中に○ボタンを押すと、羽カーソルが表示されます。方向キーでカーソルを動して地方を指すとカーソルが示す地方の混乱度を数値で見ることができます。
マップでは混乱度は、下記の色で表示されます。
また、混乱度の高い地方は移動中に戦闘で遭遇するモンスターも強くなっていますので注意が必要です。

混乱度が低い ←→ 混乱度が高い

モンスターの強さ

国境　アルカヤの地方を国毎に色分けして表示します。
また、国境の表示中に○ボタンを押すと、羽カーソルが表示されます。そのカーソルを動かすことで指している地方が属している国名を知ることができます。
現在のアルカヤの国々の勢力図でもあります。
ゲームの進行によって、この勢力図は変化していきます。

×ボタン



メインメニュー画面

マップ上で×ボタンまたはSTARTボタンを押すと、メインメニューが表示されます。各メニューについての詳しい内容は下記のページに銘記されてます。

勇者　勇者のスカウト、訪問（同行） P11へ

妖精　妖精に指示を与えます。 P10へ

ステータス　各キャラクターの能力を表示 P 8へ

天界へ　天界へ戻ります。 P16へ

ステータス画面

ステータス

ゲームをうまく進めるためには、様々な情報を常に知っておくことが重要です。
ここでは、各キャラクターのステータス表示とその説明をします。

勇者ステータス画面



Name：名前
Level：現在のレベル
Birth：誕生日
Sex：性別（♂…男性　♀…女性）

HP：現在のHP/最大HP
AT：総合攻撃力（装備をはずした通常攻撃力）
DF：総合防御力（装備をはずした通常防御力）
AG：総合素早さ（装備をはずした通常の素早さ）
戦闘時の攻撃の順番に影響します。

Trust：天使に対する現在の信頼度
Justice：正義感　勇者の1日の行動パターンに影響します。
※正義感が高いほど1日の移動距離が長くなります。

Stress：勇者の現在ストレス
NextExp：次のレベルアップに必要な経験値
現在の取得経験値／次のレベルアップに必要な経験値

Item：勇者の装備しているアイテム
Weapon：武器名
Protect：防具名
Accessory：アクセサリー名

妖精ステータス画面

Name：名前

Magic：魔力
数値が高いと魔法の効果が高くなります。

Agility：戦闘中の行動の早さ

Search：探索での発見能力
能力が高ければ、探索時の発見率が高くなります。探索の回数が多くなれば、能力もアップしていきます。

Stress：ストレス
ストレスが上がりすぎると、雇用した妖精の場合は、勝手に天界のティタニアのもとへ帰ってしまいます。



相性 パラメータ
勇者に対する相性値を表すバーです。
相性値が低い勇者に同行させるとストレスが上がる原因の一つになります。
ですが、同行回数が多くなると、相性値が高くなっていきます。

使用魔法　★：回復魔法（各妖精共通）
★★：状態変化魔法（妖精ごとに種類が違います）

天使ステータス画面

Name：名前

Level：現在のレベル

Birth：誕生日

AP：現在のAP/最大AP

NextExp：次のレベルアップに必要な経験値
現在の取得経験値／次のレベルアップに必要な経験値



Item：
現在所持しているアイテム
一度に持てるアイテムは12個までです。また、アイテムを捨てることはできません。

アルカヤ混乱度マップ画面 混乱度

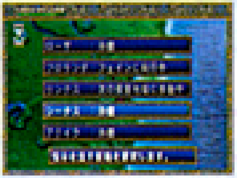
P7で紹介した、アルカヤ全体マップの「混乱度」もステータス表示の1つです。
このゲームでは、アルカヤの混乱度が高くなりすぎると、そのままゲームオーバーになってしまいます。
こまめに混乱度をチェックして、ゲームオーバーにならないように気をつけましょう。
混乱度は事件を解決していけば下がり、事件の発見に関係なく、その地方で何かが起こると上がります。



メインメニュー

妖精

妖精に指示を与えることができます。妖精は、最初から補佐としてついてくれるパートナー妖精と、天界のティタニアに頼んで加えられる雇用妖精がいます。(妖精の雇用→P16)



まず、最初にプレイヤーが行うことは妖精にアルカヤを探索させることです。
これにより、アルカヤに住む勇者候補が発見できれば、彼らに会うことが可能になります。
また、事件や敵なども妖精が探索することによって発見できます。ここで初めて勇者に事件解決の依頼ができるようになります。
具体的には、行動を指示したい妖精を選んでから、下記の行動を指示してください。

探索

妖精にアルカヤの各地方を探索させます。



カーソルでで探索させたい地方を選択してください。その地方で何かを発見した時に結果を報告してきてくれます。発見するのは、**勇者候補**、**行方不明勇者**、**事件・敵**です。
何も見つけられない場合もありますが、その場合は、妖精は次の地方へ移動して探索を続けます。

同行

勇者に同行させます。





妖精が勇者に同行していれば、その勇者に異変が起きるとすぐにプレイヤーに報告してきてくれます。また、同行中の勇者が戦闘状態になった時には援護魔法で戦闘に参加します。同行コマンドを選ぶと、勇者選択画面が表示されますので、方向キーで同行させたい勇者を選択して下さい。
同行をはずす場合は同行以外を選択すれば、同行からはずれます。

待機

待機状態にします。

現在の任務を中断します。
待機させることによって妖精のストレスが減少します。

帰す

雇用妖精をはずします。

天界のティタニアの元へ帰します。

※パートナー妖精と雇用妖精とAP

最初、妖精はゲーム開始時に決定される「パートナー妖精」が1人いるだけです。ですが、スカウトした勇者が増えてくると、妖精1人だけではゲームを進めるのが難しくなってきます。
そこで、天界のティタニアに頼めば、妖精を最大8人まで増やすことができます。ただし、妖精を1人雇うと一日にAPを「10AP」消費します。7人全員を雇えば10×7=「70AP」を一日に消費することになります。
APが無くなってしまうと、自動的にプレイヤーは天界へ強制送還されます。
妖精の数が多ければゲームは進めやすくなりますが、その分APも減るので注意しましょう。
ただし、「パートナー妖精」は、ストレスが上がっても、プレイヤーのAPが無くなっても、決してプレイヤーから離れることはありません。

勇者

このゲームのメインになる部分です。勇者と上手くコミュニケーションを取り、ゲームを効率よく進めていきましょう。



メインメニューで「勇者」を選ぶと、発見済みの勇者と管理中の勇者が選択バーで表示されます。方向キーで勇者を選択して下さい。

勇者選択バー



※スカウトしていない場合は勇者のイラスト表示はありません

勇者を選ぶと、その勇者のいる場所まで画面が自動的に移動します。下のウィンドウには選んだ勇者の現在位置が表示され、時計表示も円盤時計に変わります。さらに◎ボタンを押すと、勇者を訪れるかどうか選択肢が表示されます。

勇者行動アイコン マップ上の勇者の行動は勇者の右上のアイコンでも確認することができます。行動の種類によっては「訪問（P12参照）」を断られることもありますので、訪問時の勇者の行動には注意してください。

「移動中」のときはアイコンは表示されません。


修行中
修行をしている時です。


睡眠中
寝ている状態です。（HP回復）


大けが
HPが低く戦闘不能状態です。（ストレス上昇）


休息中
休息を取ってくつろいでいます。（ストレス回復）


戦闘中
戦闘状態を表しています。

※大けがの場合は、HPを回復させる必要があります。回復アイテムや祝福をかけてHPを回復させましょう。（詳しくはP19参照）

スカウト

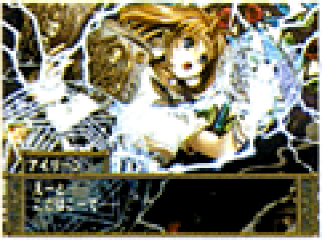
妖精が発見してきた勇者候補をスカウトしに訪れます。

スカウト画面は勇者との会話が中心です。選択肢が表示されることもありますので、方向キーで選択して会話をすすめてください。しかし、勇者の信頼度によって協力するのを断られることがあります。無理にお願いすることもできますが、勇者によっては信頼度が下がることもあります。

断られた場合、3日間は勇者に会うことができません。

敵に命を狙われている勇者などは早めにスカウトしないと死亡してしまいます。

また、一度スカウトに成功するとその勇者をはずす事はできません。



訪問

勇者に会いに行きます。（ただし、訪問時の勇者の行動によっては訪問を拒否される場合（睡眠中など）があります。）
勇者を訪問した時、画面で○ボタンを押すと、勇者と話をする「**会話**」、事件の解決や移動先を指示する「**任務**」、勇者にアイテムを贈る「**ITEM**」の3つのコマンドが表示されます。

会話

勇者と会話をします。

勇者への質問が表示されますので方向キーで選択してください。
選んだ質問によって信頼度など勇者のパラメータが変化する場合があります。

任務

勇者を好きな場所に派遣することができます。

ただし、無意味な場所や、機嫌の悪い時、信頼度が低くなるほど、依頼を断られる確率が高くなりますので注意してください。

マップ画面で羽カーソルが表示されます。カーソルを方向キーで動かして、行き先を指示してください。
また、△ボタンを押すたびに、全体マップが表示され表示エリアが四角で示されたり消えたりします。
表示エリアを方向キーで移動することで、現在の位置を把握することができ、○ボタンを押すと、その場所への移動を勇者に依頼します。





ITEM

プレイヤーが持つアイテムを勇者に贈ります。

アイテムの種類、勇者の好みなどにより、贈った時の勇者の反応が変化します。アイテムの働きについてはP.24を参照してください。

※同じアイテムでも勇者によって反応が異なる。→





訪問の終了（勇者の同行選択へ）

訪問を終了するには×ボタンを押して下さい。
訪問の終了を選ぶと、そのままその勇者に同行するかどうかを選ぶことができます。
同行を選ぶことで、**同行モード**（→P.13）に切り替わります。

同行

プレイヤーが一人の勇者と行動を共にしている状態です。
勇者固有のイベントの多くはこのモードで見ることができます。



同行中は、一定の割合でAPが減り続けますが、その代わりに勇者の天使に対する**信頼度が上がったり**、**祝福を与えたり**、勇者が敵と遭遇したときに戦闘に参加して**援護魔法**で勇者をサポートしたり、勇者が遭遇する事件を一緒に体験することができます。
これらのメリット、デメリットを考えて、無駄のない同行を心がけてください。

イベントの発生



イベントの起こるタイミングは妖精の報告や、勇者との会話の中などで、聞けることが多いので、常に注意していましょう。

■同行イベント:プレイヤーが勇者に同行している時に起こるイベントです。
このイベントは勇者のストーリーを進めるうえで重要なイベントです。

■戦闘イベント:勇者が敵と遭遇したときに発生するイベントです。
天使が別の勇者に同行している時、**妖精を同行させている勇者が戦闘イベントに遭遇した場合、その戦闘に参加することができます。**
天使も妖精も同行していない勇者が依頼戦闘に突入した場合、パートナー妖精が報告にきます。
その場合、戦闘には参加できませんが、イベントに立ち会うことはできます。

■面会イベント:このイベントは同行していなくても発生するイベントです。妖精報告で勇者から面会の申し入れがあると言うところからはじまります。その場合、面会に行くか、行かないかを選ぶことができます。ただし、同行中の場合は、妖精の面会報告はなく、「同行イベント」と同じようにイベントが発生します。

同行中の天使の「祝福」

同行中に◎ボタンを押し続けると、勇者の行動に応じて、様々な効果をもたらす「祝福」をかけることができます。
移動中:速度アップ　修行中:経験値ボーナス　休息中:ストレス回復率アップ
睡眠中:HP回復率アップ　※戦闘中:特殊能力ゲージの上昇 (→P14)
また、勇者が「大けが」状態の場合、祝福をかけるとHPが回復します。(→P19)
「祝福」は1ラウンド(1／6日)で10AP消費します。

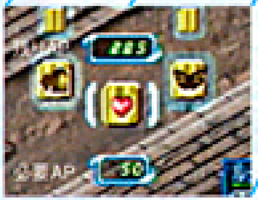


戦闘システム

勇者の戦闘時でさえ、天使は直接敵を攻撃することができません。そのかわりに、援護魔法を使って戦闘をしている勇者を援護することができます。プレイヤーの援護の仕方によって、戦闘を有利に導いていくことができます。

■援護魔法:援護コマンドを使うには、戦闘中に素早く✕ボタンを押して下さい。戦闘が停止して画面中央に援護魔法アイコンが表示されます。方向キーの左右で援護魔法を選び◎ボタンで決定します。再度、✕ボタンを押すと何もせずに戦闘に戻ります。ゲーム開始時の頃は使える援護魔法も限られていますが、天界へ行って(→P.16)ラファエルに天使の経験値に応じたレベルを上げてもらうことで、使えるコマンドが増えていきます。





援護魔法コマンド



◎ボタンで援護魔法始動

援護魔法コマンドの種類


逃走 戦闘から強制的に退却(APの消費なし)


小回復 HPを100回復(消費AP50)


大回復 HPを完全に回復(消費AP200)


連撃 次の勇者の攻撃を3回繰り返す(消費AP600)


透明 次の敵の攻撃を3回まで無効化する(消費AP500)


祝福 天使のレベルに応じて勇者の特殊能力ゲージを上昇。(消費AP150)

※コマンド選択表示画面のままにしておくと、選択している援護コマンドの説明が表示されます。

勇者の特殊能力

それぞれの勇者は決まった特殊能力（必殺技）を持っています。特殊能力を使うためには、**敵のダメージを受けることで溜まる特殊能力ゲージ**をいっぱいにする必要があります。勇者は、**技１**、**技２**、**技３**、の3種類の特殊能力を持ち、特殊能力ごとにゲージがあります。



敵の攻撃を受けて
特殊ゲージをいっぱいにすると



特殊能力を発動







妖精の特殊能力

同行中の勇者が戦闘状態になった場合、妖精は天使と同じく「援護魔法」を使って勇者をサポートします。勇者と同じように、プレイヤーが妖精に指示をすることはできません。また、妖精は援護魔法（勇者のHP回復・敵への状態変化魔法）のみで、攻撃には参加しません。敵からの攻撃も受けることはありません。

戦闘中のステータス異常

戦闘中、敵の攻撃によりステータス異常をおこす場合があります。ステータス異常の状態はゲージの上に表示されます。ステータス異常は援護魔法の小回復か大回復を使うと正常に戻ります。

- **パラライズ**　攻撃力と素早さがダウン
- **チャーム**　味方や自分自身を攻撃
- **スリープ**　眠って行動不能
- **コンフュ**　敵・味方構わず攻撃
- **ポイズン**　HPが少しずつ減少
- **石化**　行動が不能だが、防御力がアップ



天界へ

天界では、APの回復やゲームデータの保存を行います。
また、天使のレベルアップや情報、アイテムの入手、妖精の雇用などもここで行います。



メインメニューで「**天界へ**」を選択すると、左の画面になります。
天界でのプレイヤーの部屋「**ラキア宮**」です。
ここでは、下記のコマンドを行うことができます。





データ

ゲームデータの保存と読込を行います。
(→P.18)

ステータス

天使や妖精、管理勇者のパラメータの確認ができます。(→P8)

休息

自室(ラキア宮)で1日を過ごすことでAPを回復します。



移動

自室(ラキア宮)から移動して、天界の他の場所へ行くことができます。

地上に戻る

天界から地上界へ戻ります。

聖アザリア宮
ラファエル



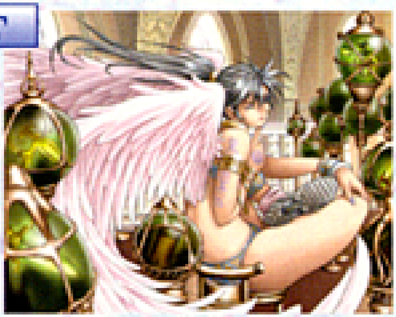
天使の得た経験値に応じてレベルを上げてくれたり、時にはアイテムや、ボーナスAPを与えてくれます。

フォータ離宮
ティタニア



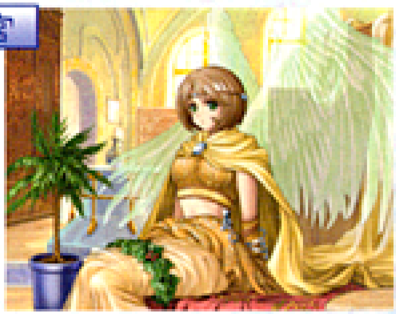
APを交換することで、妖精と管理勇者の情報を教えてくれます。また、パートナー妖精以外の妖精も彼女から借りることができます。

フロー宮
ラツィエル



APと交換で勇者が装備できる武器・防具（装備アイテム）を受け取ることができます。

エミリア宮
レミエル



APと交換で勇者のパラメータを変化させるアイテム（消費アイテム）を受け取ることができます。

※ アイテムの説明についてはP.24を参照。また、天界で入手できるアイテムの種類はプレイヤーのレベルがアップすると変化していきます。

ラキア宮
（自室）自室に戻ります。

地上に戻る
天界から地上界へ戻ります。

妖精報告

妖精が自分の仕事の結果や、同行中の勇者に起こった出来事を報告してくれます。
パートナー妖精と雇用妖精、またそれぞれ勇者に同行しているかしていないかで、報告の内容が変化します。



勇者発見報告

探索（→P.10）で勇者候補を見つけると勇者の名前と場所を報告します。

事件発見報告

探索（→P.10）で事件を見つけると事件の内容と場所を報告します。
発見した事件は地図上に×印で表示されます。
×印上にカーソルを合せるとその事件の内容が表示されます。



勇者のレベルアップ報告

戦闘などでレベルアップした勇者について報告します。



勇者の大けが報告

このゲームでは戦闘で勇者が死亡することはありませんが、
HPが１になったときは、大けがとなり戦闘不能になります。
その時に妖精からされる報告です。

行方不明報告

勇者や雇用妖精が、過度のストレスで行方不明になった場合に報告します。
（妖精はパートナー妖精のみ）



その他の報告

その他にもいろいろな内容を報告します。

レベルアップ



天使(プレイヤー)、勇者はそれぞれ下記の条件でレベルアップしていきます。
レベルアップでそれぞれのキャラクターの能力値がアップします。

プレイヤー
天界のラファエルのもとを訪れた時、それまでの働きによってレベルアップしてもらうことができます。レベルアップすると、戦闘中の援護コマンドの種類が増えたり、APの回復値が変化します。また、ラツィエル、レミエルから入手できるアイテムも変化します。



勇者
戦闘で敵を倒した時の経験値が加算され、一定値を越えるとレベルアップし、各パラメータが変化します。

ゲームオーバー



下記の2つのどれかでゲームオーバーになってしまいます。

アルカヤ全体の混乱度が100を越えた場合。
3年以内に災いの原因を取り除けなかった時。

ゲームオーバーの他にも気を付けたいこと



■勇者の大けが：戦闘のダメージで勇者のHPが「1」になっても勇者が死亡することはありません。その代わり、その勇者は戦闘不能状態に陥り任務も受けません。また、信頼度も大きく下がります。この時、勇者の状態は「大けが」表示になります。ただし、ストーリーを進めていき、ある条件がそろうとイベントの中でその勇者が死亡することがあります。そうなった場合は、管理勇者からはずれ、その後二度とその勇者があらわれることはありませんので、注意してください。

■大けが状態を治すには：まずは、勇者のHPを回復させましょう。その勇者に同行して、「**祝福**」をかけるか、天界で入手した**回復アイテム**を勇者に渡すと勇者のHPを回復することができます。

セーブ・ロード

天界のラキア宮でデータを選ぶと、ゲームデータのセーブ・ロード画面になります。
このゲームでは、ゲームデータのフォルダを最大12個まで保存できます。**1つのフォルダに必要なブロック数は1ブロック**です。ただし、ゲームのクリアデータを保存するのに他に1ブロック必要となります。



[SAVE]（セーブ）か、**[LOAD]**（ロード）を選んでください。

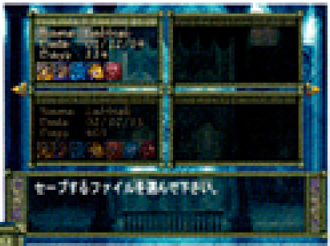
次にメモリーカード差込口を選んでください。

[SAVE]（セーブ）
進行中のゲームのデータを記録します。

[LOAD]（ロード）
過去に記録したデータを読み出します。

※このゲームではメモリーカード差込口1・2のどちらかを選んでデータのセーブ・ロードを行うことができます。セーブ・ロードを選択した後、メモリーカード差込口1か2を選んでから、データのセーブ・ロードを行ってください。

1画面に4つのフォルダが同時に表示されます。方向キーでフォルダを切り換えて◎ボタンで選ぶことができます。







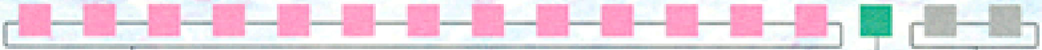
空のフォルダにはデータが保存されていません。
データのあるフォルダにはセーブした時の天使名、アルカヤでの日付、プレイ時間、管理している勇者が表示されています。

勇者アイコン 通常 行方不明 大けが

ゲームクリア後のセーブについて

ゲームをクリアすると、エンディングの後、クリアデータの保存画面が表示されます。クリアデータを保存する場合は、メモリーカード差込口のどちらかを選んで保存してください。同じメモリーカードに先にこのゲームのクリアデータを保存されていても、データは追加されるので、別ブロックは必要ありません。

メモリーカードのセーブデータ内容（空きブロック容量が最大の場合）



セーブデータ(1)×12まで可　クリアデータ　不使用ブロック

導きの手引き

リアルタイムの概念

このゲームでは1日を、**早朝**から始め、**朝**、**昼**、**夕方**、**夜**、**深夜**の6つの時間帯に区切り、その一つの時間帯を1ラウンドと呼びます。このラウンド単位でゲームは進行します。

時間帯

時間帯は、勇者の行動やイベントの発生に大きく係わります。
通常、勇者は「早朝」では睡眠状態ですので移動はしません。
また、イベントも特定の時間帯によって発生するものがあります。さらに、戦闘イベントでも、勇者が目的地に到着しても発生条件の時間帯が異なれば、何も起きないということもあります。

ゲーム進行速度を変える

勇者を目的地に早く到着させたいなど、ゲームの時間の進行を早めたい時には、コントローラの「L1」「R1」ボタンのどちらかまたは両方を押すと、ラウンドを早く進行させることができます。

ラウンドの進行時間

イベントに遭遇したりすると、一定のラウンドが経過します。その時に経過したラウンド中に起こった他のイベントなどは、原則として妖精の報告以外では確認できませんので注意してください。

天使の行動による、主なラウンド消費

天界での休息：1回の休息で6ラウンド（1日）経過。
イベント：事件イベントや同行イベントを見ると最低1ラウンド経過。

※イベントの種類によっては、それ以上のラウンドが経過するものがあります。

画面に表示される時計

砂（天界）時計 絶対時間	円盤（勇者）時計 勇者のいる場所の時間
0～4時	早朝
4～8時	朝
8～12時	昼
12～16時	夕方
16～20時	夜
20～24時	深夜




信頼度

信頼度とは

信頼度が低くなったときの最大のデメリットは、事件解決の任務を受けてもらえなくなることです。
他の勇者に頼むか、信頼度を回復させてから再び頼む、という方法がありますが、これではその勇者のイベントを見ることができなくなったり、時間切れで事件の解決が不可能になります。そのためにも信頼度の値には常に注意するようにしてください。
また、信頼度が低下すると勇者のストレスがたまりやすくなります。
勇者のストレスがある程度までたまると任務を放棄し行方不明になりますので注意してください。

信頼度の上げ方

天使の行動で

勇者に同行する。
勇者を訪問する。
勇者から面会の申し入れがあったときは面会に訪れる。

会話内の選択枝で

イベントでの選択肢の中には信頼度を変化させるものがあります。勇者の気持ちや状況を考えて選んでください。

ITEMを贈る

勇者の好みにあったアイテムを贈れば信頼度が上がります。
たとえそのアイテムが勇者にとって装備できない、現在装備しているものよりも弱いものであっても、勇者が喜ぶようなアイテムを贈れば信頼度が上がります。
信頼度の変化は、アイテムを受け取ったときの勇者の反応でおおよその確認をすることができます。
勇者それぞれに好みがあるので、同じアイテムでも勇者によって受け取った時の反応が違います。
色々と試してみるといいでしょう。



正義感

おもに勇者のマップ上での行動や移動速度に影響します。
正義感が高くなれば修行や移動の時間を多くとるようになるので、ゲームを進める上で有利になります。
正義感は天界で入手できるアイテムで上昇させることができます。

勇者の移動

勇者は決められたルート（主に街道などマップ上に存在する道）に沿って移動します。行き先が決定すると、目的地まで最も早く到着できるルートを勇者自身が選択して移動します。勇者によっては、街道以外のルートでも街道と同じ速度で移動できる特技を持つ者もいます。特に辺境の地などで街道が整備されていない地方の移動では、そのようなキャラクターがはるかに早く目的地に到着する場合もあります。



ストレス



勇者のストレス

ストレスが大きくなると勇者は任務を放棄して行方不明になってしまいます。
ストレスは、任務不満や天使や妖精の同行が少ない場合、大けが状態の時、同行した妖精との相性が悪かったりすると上昇します。
同行することやアイテムを贈ることでストレスを下げることができます。

※行方不明になった勇者は妖精の探索で発見することができます。

妖精のストレス

ストレスが大きくなるとパートナー妖精は能力が低下し、雇用している妖精は天界のティタニアの元へ帰ってしまいます。

AP（Almighty Point）

戦闘時の援護魔法や天界でのアイテムとの交換など、天使の行動すべてに必要になるパラメータです。
APは天界で自室（ラキア宮）で休息を取ることで回復することができます。また、ラファエルからもらえる場合もあります。
APはゲージが一杯になると、それ以上は増えないので注意してください。

アイテムは与えて消費するもの

プレイヤーはアイテムを12個まで持つことができます。しかし、アイテムを捨てたりプレイヤー自身が使うことはできません。
手持ちのアイテムが12個一杯になっていると、勇者から贈り物があった場合には、受け取るのを断ることになってしまいます。
必要以上のアイテムを減らすために、できるだけ喜んでくれる勇者にアイテムを贈るようにしましょう。
APに余裕があるようでしたら、ストレスを下げるアイテムや正義感を上げるアイテムを、また装備できないアイテムでも勇者が喜ぶアイテムを入手して、信頼度を上げたりするのも良いでしょう。

アイテムの入手方法

■天界

ラツィエル（フロー宮）とレミエル（エミリア宮）からAPと交換で、
それぞれ、装備アイテム、消費アイテムを入手することができます。
また、ラファエルに会いに行くと、APの消費無しにアイテムがもらえる場合があります。

■地上界

勇者から天使に対する信頼度に応じてアイテムをもらえることがあります。

アイテムの活用

武器や防具などの装備アイテムをプレゼントすれば勇者の攻撃力や防御力もアップし、消費アイテムをプレゼントするとその場で勇者の各パラメータが変化します。
その他にも、それぞれの勇者が好むアイテムをプレゼントすると信頼度を上昇させる効果があります。





アイコン一覧

装備アイテム：武器や防具、勇者は自動的によりパラメータの高いアイテムを選んで装備します。

	アイテム名	アイコン	装備可能勇者
武器	大型両刃両手剣		フェイン
	片刃の両手剣		クライヴ
	湾曲刀		ルディエール
	スタッフ		ロクス
	ロッド		アイリーン
	片手剣（サーベル）		レイラ
	弓		セシア

	アイテム名	アイコン	装備可能勇者
防具	ローブ系		フェイン ルディ ロクス アイリーン セシア
	軽装鎧		フェイン クライヴ ルディ レイラ セシア
	通常鎧		フェイン ロクス レイラ
アクセサリー	ペンダント		クライヴ アイリーン セシア
	ブレスレット		フェイン ロクス アイリーン セシア
	リング		ロクス レイラ
	ブーツ		フェイン ルディ アイリーン レイラ
	お守り		クライヴ ルディ レイラ セシア

消費アイテム：勇者に贈った時点で、効力を発揮し消滅するアイテムです。戦闘中にアイテムを渡したり、勇者が後で使用することはありません。

アイテム名	アイコン	アイテムの効果
ポーション系		HP回復、またはストレス回復
薬草系		HP回復 ＋ ストレス回復
ブック系		ストレスの回復 ＋ 正義感アップ
天界系		HP回復＋ストレス回復 ＋ 正義感アップ

プレゼント：勇者からもらえるアイテム。もらった勇者のテーマカラーで色分けされています。プレゼントアイテムは他の勇者に渡すことができます。

	フェイン	クライヴ	ルディエール	ロクス	アイリーン	レイラ	セシア
信頼度（低）							
信頼度（高）							

※プレゼントの内容は信頼度によって変化します。

勇者候補 7Braves in Alcaya



フェイン・ルー・ルグス
Fein Lugh Lugus
魔導剣士（ウォーロック）27歳

幼い頃から老魔導士と旅をして
魔導士としての能力を開花させた。
さらに剣技も身につけた、
冷静で冷徹な魔導剣士。
魔導士ギルドの命を受けて
さまざまな仕事をこなしている。

セシア
Cesia
レイフォリアの森の少女 17歳

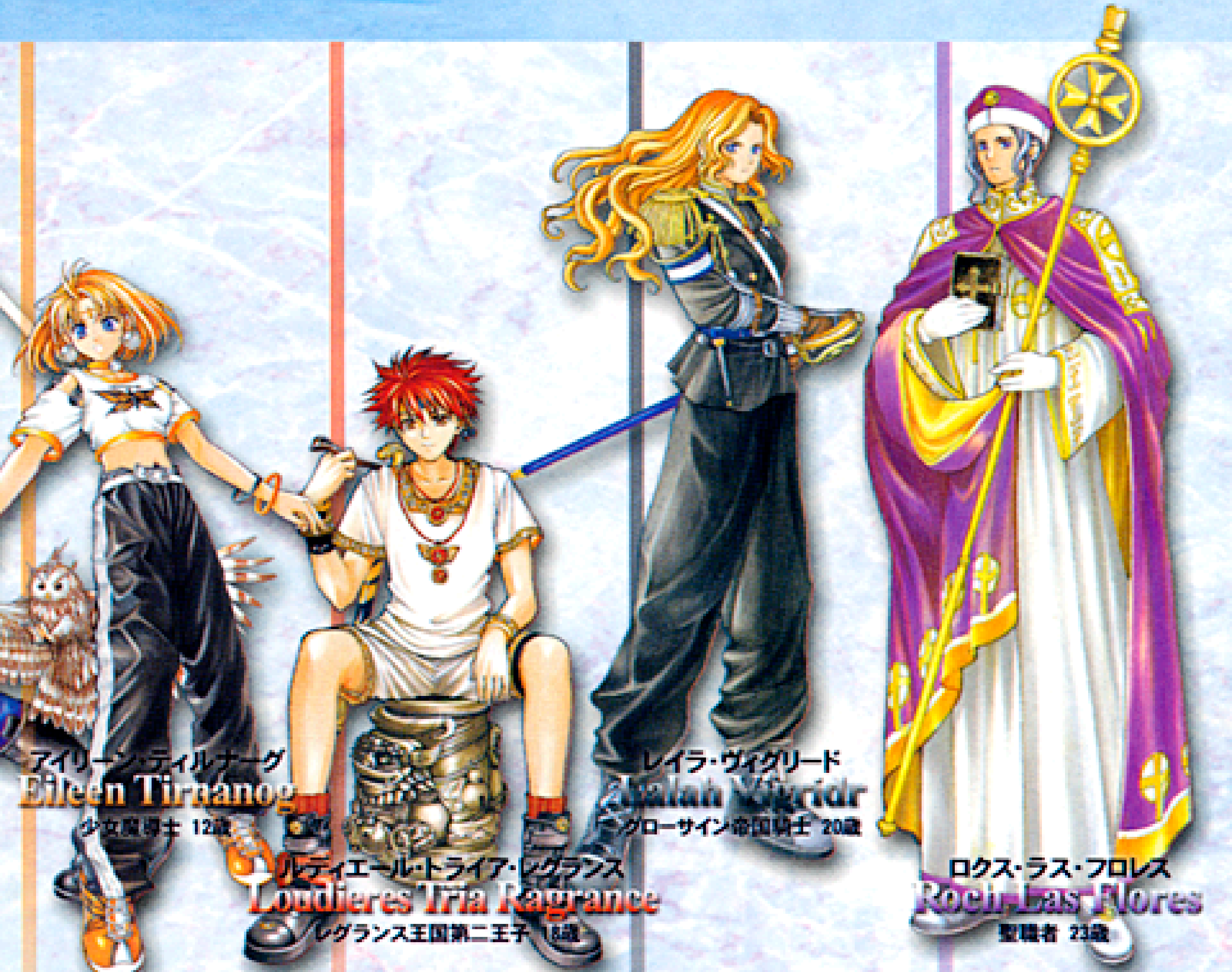
未開の地、レイフォリアの森に
住む心優しい少女。
「長き腕（ながきかいな）のセシア」と
呼ばれる弓矢の名手。森に伝わる
「聖母の伝説」という創世神話に憧れ、
いつか聖母に会いたいと思っている。

クライヴ・セイングレント
Clive Seingreat
ヴァンパイアハンター 21歳

吸血鬼に襲われた母親から
生まれた半人半吸血鬼。
己の「血の宿命」に対する恐怖が
かたくなに彼を内にこもらせ、
感情を表に出すことは
ほとんどない。

勇者のテーマカラー

フェイン	黄
クライヴ	青
ルディエール	赤
ロクス	紫
アイリーン	橙
レイラ	黒
セシア	桃



アイリーン・ティルナーグ
Eileen Tirnanog
少女魔導士 12歳

大魔導士の祖父が亡くなってからは、たった一人きりで祖父が建てた塔で魔導の知識の追求に心血を注いで暮している。
頭がよく、明るくおてんば。
いつもフクロウと一緒にいる。

ルディエール・トライア・レグランス
Loudieres Tria Ragrance
レグランス王国第二王子 18歳

明るく快活な青年。側室の子だが産みの親が亡くなったため正室の母親に兄と平等に愛情を注がれて育てられた。
自分の置かれた立場の複雑さを知り、兄と母のために王権に興味のないふりをしている。

レイラ・ヴィグリード
Aalah Vigridr
グローサイン帝国騎士 20歳

グローサイン帝国の大将軍
ラウル・ヴィグリードの一人娘。
剣技を好み男の子のように育った、初の女性帝国騎士。次期皇帝候補をめぐる諍いから父を失い、
様々な困難に出会うことに。

ロクス・ラス・フロレス
Roch Las Flores
聖職者 23歳

生まれながらに"癒しの手"を持ち
エクレシア教国次期教皇として
何不自由なく育てられるが、
「ある理由」により教皇に即位できず、
修行の旅に出されてしまう。
美しい容姿だが、複雑な性格の青年。

妖精 Fairies...they assist Angel to guard Alcaya.

ローザ
Rosa

真面目すぎるほど真面目。
取りつく島もない
ような感じに見えるが、
素直に自分を表現できないだけ。





仕事はがんばっているが、
お調子者。
いい意味でも悪い意味でも
笑って誤魔化せばすむと
思ってるところあり。

Shelley
シェリー

身だしなみだと言って、
いつもきぐるみを着ている。
本人はいたって真面目なつもりだが、
まわりのテンポからは
かなりずれている。

Florinda
フロリンダ





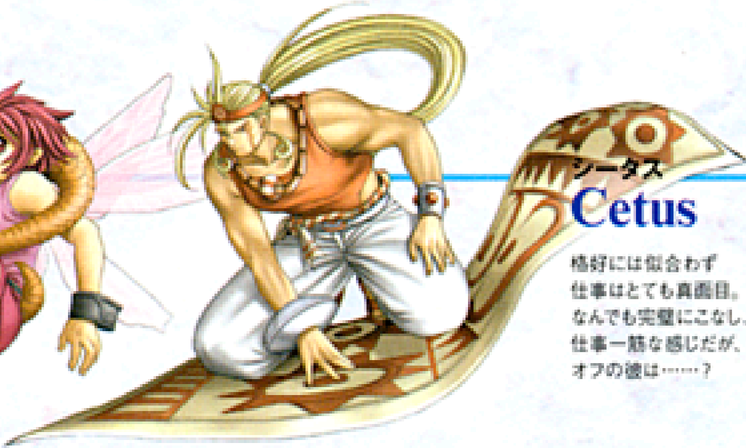
リリィ
Lily

しっかり者で、
仕事はきっちりこなすが、
やさしい感じ。
少し、おっとりしている
ところもあり。自然体。

ちょこちょこと落ち着きのない
可愛らしい男の子。
なんでも素直に聞き、
なんでも信じる。
仕事はとても一生懸命だが、
見ていて危なっかしい感じも…

Lynx
リンクス





シータス
Cetus

格好には似合わず
仕事はとても真面目。
なんでも完璧にこなし、
仕事一筋な感じだが、
オフの彼は……？



アクイラ
Aquila

おっとりした話し方。
仕事はちゃんとこなすが、
話すテンポはとてもゆったり？
でも、要領はいいらしい。



正義感の固まりで、
キリッとした仕事ぶり。
困っている人は
見捨てておけない、
気まぐれな妖精には
めずらしいタイプ。

Lepus
レーパス

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。 NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（⏏）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。